AÑO2#6DICIEMBRE/ENERO2000

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

青年 Seinen

japanese fiction and more

© Capcom Co. Ltd

SLAYERS GREAT

Conoce la continuación de esta fabulosa saga y descubre sus secretos.

FUSHIGI YUUGUI

¿Por qué los japoneses se sienten tan **solos?**

© Chijo Saito/Shogakukan/TV Tokio

Estuvimos con el creador de

DISNEY · PIXAR TOY STORY 2

MARMALADE BOY

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Precio: $ 20.00

© Wataru Yoshizumi/Ribbon/Shueisha

© Disney/Pixar

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Sumario

Descubre **¿POR QUÉ LOS JAPONESES SE SIENTEN TAN SOLOS?** Pág. 31

FUSHIGI YUUGI aunque ya es considerado un clásico ustedes lo pidieron y aquí lo tienen. Pág. 33

SLAYERS GREAT Te narramos esta sensacional película. Pág. 35

En portada...
UTENA

ADEMÁS...

UTENA	5
Marmalade Boy	8
Detrás de TOY STORY 2	10
SPRRIGAN	12
DIABLO	14
Humor	17
Ser o no ser coleccionista	23
ADY	24
MAMOTE	29
Los que fueron y los que son	28
EL MONITO	30
Resident Evil NEMESIS	37

Las imágenes que ilustran esta publicación fueron utilizadas con fines informativos y son propiedad de sus respectivos autores.

UTENA. © Chijo Saito/Shogakukan/TV Tokio.
MARMALADE BOY. © Wataru Yoshizumi/Ribbon/Shueisha.
FUSHIGI YUUGI. ©Watase Yuu/Shogakukan/TV Tokio.
SAILOR MOON. ©1992Kodasha/Ltd and Nauko Takechi.
TOY STORY 2. © Disney/Pixar.
RESIDENT EVIL3. © Capcom Co.Ltd.
TEKU NO ESCAFLOWNE © VISION OF SCAFLOWNE © Sunrise, TEPERT Tokio y Kadokawa Comics.
SLAYERS. © Kanzaka Hajime Araizumi Rui Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.
VIDEO GIRL AI © Masakazu Katsura/Shueisha.

http://arlequincreations.org

Seinen 青年
japanese fiction and more

Editorial

Editor
Alán Chávez A.

Co-Editor
Patricia Reynaga M.

Diseño
Guadalupe Villa Rmz.

Publicidad y Ventas
Fernando Arias
55•38•35•42

Colaboradores
Anaid Salcedo
Michelle M. J.
Jorge "Vash"
Rodrigo "Tasque" Ramos
Juan Carlos Varela
Alain Gonzáles

Colaboradores Especiales
Vic Hernández
Ricardo González
Rubén Armenta

Distribución
Iván "Athos Stampido"

Agradecimiento Especial
a nuestro amigo Gustavo Armenta por mantenernos en contacto con las distintas corporaciones distribuidoras de películas en México.

SEINEN no se hace responsable por las promociones de sus anunciantes.

SEINEN es una revista mensual.
Diciembre-Enero 2000.
Núm. de reserva al título en Derecho de Autor:
04-1998-052619374000-102.
Núm. de Certificado de Licitud de contenido (en trámite).
Domicilio de la publicación:
Calle Valle de México Mz. 17 Lt. 25
Depto. B, Col. Fuentes de Aragón
CP 55210 Ecatepec, Edo. de México.

Impresa en Diseño Ferza.
Tel. 55•38•35•42

http://arlequincreations.org

POR: Alan Chávez A.

"Los paracaídas son como las mentes, sino están abiertas, no sirven".

Con esta frase damos inicio a un nuevo milenio y a una nueva etapa dentro de Seinen. Como pueden darse cuenta en el Directorio, han habido grandes cambios, pero les aseguro que todos serán para bien de la revista y para el agrado de ustedes.

A partir de ahora me toca asumir el cargo de Editor, que prometo llevar con responsabilidad, para ofrecerles la calidad a la que están acostumbrados en Seinen con la ayuda de Patricia Reynaga, quien toma el puesto de co-editor, y los demás colaboradores: Anaid, Michelle, Rodrigo, etc. Sin faltar, por supuesto, nuestra nueva diseñadora, Guadalupe Villa, que está haciendo un gran trabajo, si no me creen, solo hojeen esta nueva edición y comprobaran lo que les digo. También contaremos con Luis Mendoza, un nuevo elemento que se hará cargo de nuestra página Web. Gracias a su esmero, en ella podrán encontrar grandes sorpresas, pues a partir de este momento contamos con servicio de Chat, tendremos varios Links, reportajes que no aparecen en la revista, noticias de último momento, etc. Al igual que habra concursos, el primero de ellos será, que nos digan de cual revista sacamos la frase con la que inicia este Editorial, y a los primeros 10 que nos hagan llegar por e-mail la respuesta correcta recibiran un pequeño regalo.

Solo me resta despedirme con esta frase celebre con la que guio mi vida, y que me gustaria que tomaran en cuenta:

"No existen límites para nada, a menos que tú los crees, y si te limitas pensando que no puedes hacer algo, no lograrás nada, mejor fija en tu mente que no hay límites, quítate ese miedo o pena que no sirven, y siempre alcanzarás tus metas, como ésta que tienes en las manos: SEINEN"

Esperamos todas sus cartas, comentarios, críticas, sugerencias y propuestas a:
Calle Valle de México Mz. 17 Lote 25
Depto. "B" Col. Fuentes de Aragón,
C.P. 55210 Ecatepec, Edo. Mex.

También escríbenos a nuestro correo electrónico:
seinen@animexico.net.mx
Y recuerda visitarnos en el Ciberespacio en:
http://seinen.animexico.net.mx
Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
Ventas mayoreo 55•38•35•42

世界を革命するために…

SHOJO KAKUMEI UTENA

Por Patricia Reynaga.

De nueva cuenta abordamos el tema de Utena, la chica revolucionaria. Esta serie de 39 capítulos que se proyectó en la televisión japonesa entre 1997 y 1998, está basada en el manga original de Chihô Saito, publicado a su vez en cinco tomos de Chao Flower Comics de Shogakukan, durante el periodo comprendido de 1996 a 1998.

Esta exitosa serie del estudio Be Papas, a la cual en un principio no se consideró como triunfadora, o por lo menos no se conceptuó como tal, fue premiada por la revista Animage con el cuarto lugar como mejor anime de 1997 y el primero a su rúbrica de entrada: Rimbu-Revolution (con arreglos musicales que transmiten dinamismo al tiempo que las imágenes juegan en perspectivas de encuadres y color). Fue dirigida por Kunihiko Ikuhara (Sailor Moon R, la película) y el diseño de personajes estuvo a cargo de Shinya Hasegawara (Sailor Moon, Dragon Ball Z, Evangelion). La música es de Mitsumune Shinkichi y los coros (que contribuyen dando ese toque épico durante los duelos) son de Seazer, J.A.

Los 39 capítulos se dividen en la Saga del Consejo Estudiantil (1-13), Saga de la Rosa Negra (14-24), Saga de Akio Ôhotori (25-33) y la Saga del Apocalipsis (34-39).

La acción se ubica en el instituto privado Ôhotori Gakuen, sitio al que llega Utena Tenjyo en busca de alguna pista para localizar a quien salvó su vida y le dio consuelo cuando ella más lo necesitaba, tras la muerte de sus padres; alguien que Utena visualiza como su príncipe azul y que responde al nombre de... Dios. Este joven le entregó un anillo adornado por una rosa grabada con la promesa de que la guiaría hasta él.

Esta misma rosa es el sello característico del instituto elite donde Utena aparece un día vistiendo el uniforme correspondiente a los varones. Nadie puede oponerse a esto ya que ninguna regla interna lo prohibe.

Ôhotori Gakuen está regido por alumnos destacados, integrantes del Consejo Estudiantil de Elite. Todos ellos llevan un anillo igual al de Utena y tienen sus dramas, secretos, fijaciones y extravagancias propias.

Touga Kiryu es el presidente del consejo; gracias a su carisma y capacidad de liderazgo difícilmente se le puede decir no. Como pueden imaginarse es un playboy nato. Y como Utena parece ser, hasta cierto punto, inmune a sus encantos, lo saca de balance y se encapricha, enamorándose de ella.

Kyouichi Saionji: Vicepresidente del consejo y capitán del Club de kendo, es voluntarioso, déspota y malasangre, apela a la intimidación cuando quiere conseguir algo. Es el primero en enfrentarse a duelo con Utena. Quizá, en el fondo, y a pesar de las humillaciones de que constantemente la hace víctima, realmente siente algo por la Novia de las rosas.

Miki Kaoru: Secretario del consejo, pianista consumado y fanático de las estadísticas, carga con un cronómetro para todos lados y tiene una hermana gemela.

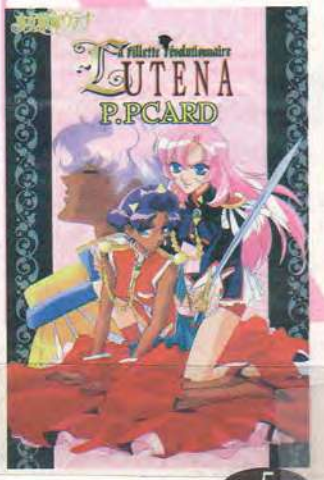
Juri Arisugawa: Capitana del Club de esgrima y miembro del consejo, es calculadora y tiene aires de superioridad, pierde en un duelo contra Utena convirtiéndose en su rival declarada. Tiene un amor secreto e imposible.

Anthy Himemiya: Conocida en el instituto como la Novia de las rosas, es un personaje que traumatizaría a cualquier feminista, pues su abnegación y obediencia raya en el servilismo hacia todo aquél que la "gane" mediante un duelo, convirtiéndose automáticamente en su prometida. ¿Adivinen quién se la ganó a Saionji?.

Acertaron, Utena se convierte en su "prometido" oficial aunque, en realidad, las dos chicas llegarán a ser excelentes amigas, de tal manera que Utena, mientras defiende la posesión de Anthy batiéndose en duelo con cualquiera que la desafíe (aquél que logra retirar la rosa que está en la solapa del contrincante, gana) continuará averiguando el paradero de su Dios en el ir y venir cotidiano (por llamar de algún modo a puertas secretas que se abren gracias a los anillos de rosa, plataformas de duelo en la parte superior de escaleras de caracol y castillos flotantes y alrevesados que parecen extraídos de sueños locos) del Instituto Ôhotori.

Conforme la historia avanza aparecen personajes tan peculiares como Nanami Kiryu, la hermana de Touga, quien lo cela a más no poder y odia a Utena; Chuchu, la extraña mascota de Anthy, o Soji Mikage, un atractivo esgrimista con un sinuoso pasado, entre otros.

También comenzarán los duelos del Consejo de Elite contra el Grupo de la Rosa Negra y, llegado el momento, Utena conocerá a Akio, un atrevido y seductor joven rodeado por un halo de misterio, a quien Touga, Saionji y el resto de la camarilla parecen obedecer... Por cierto, Akio es idéntico al príncipe azul de Utena. ¿Qué singular secreto guardan Akio y Anthy en este extraño triángulo sentimental? Quizá no falte mucho para que lo descubramos y Utena, la chica revolucionaria confirme el porqué fue, y es, anime de éxito tanto en Japón como en Estados Unidos y España, pues los capítulos ya están doblándose al español (aunque rebautizaran a la esgrimista de cabellos rosados como Ursula... ¿Alguna opinión al respecto?) y existen probabilidades de proyección por Direct Tv. Esperemos se confirmen y, de ser así, no duden que esta serie será una de las estrellas del año.



奇跡を信じて、想いは届くと

Después del exitoso recibimiento que la serie Shojo Kakumei Utena tuvo entre el público, sus creadores se propusieron producir la película que serviría para completar ciertos aspectos dentro de la historia que hubieran quedado medio desdibujados, por así decirlo, en una especie de compendio o epílogo ante un final sujeto a tantas expectativas pero tan ambiguo como lo es el de la serie.

Kunihiko Izuhara, el director; y Shinya Hasegawa, diseñador de los personajes, abrazaron la causa, y de esta manera el proyecto tomó forma y nombre: Revolutional Girl Utena, L'apocalypse D'adolescence, que parte de los precedentes, conceptos y núcleo anecdótico de la serie, pero constituye por sí misma, una historia independiente o paralela como la definen algunos, conservando los rasgos eróticos que caracterizan a la primera.

La música es contundente, simplemente la rubrica de entrada está prendida a las imágenes acorde a la edición (con tendencias monocromas que suceden a los golpes de música) con el tema vocal Zettai Unmei Mokushiroku (Destino absoluto: Apocalipsis).

En cuanto a los personajes, se hizo una redefinición de los mismos, tanto en lo visual (los diseños son más elegantes, sofisticados y de líneas delicadas y sensuales. Más adultos) como en el aspecto psicológico, cuyo ejemplo evidente es Anthy Himemiya, quien de ser la tímida chica de los anteojos y cabello corto, evoluciona a la vivaz y sonriente Novia de las rosas de larga melena que podemos apreciar en la película.

Los uniformes de los alumnos del Instituto Ôhotori cambian también e incluso vemos como luce Utena con el cabello corto y vestida con uniforme de varón al más puro estilo Haruka Tenou de Sailor Moon.

La película da inicio con la transferencia de una atractiva joven al Ôhotori High School, su nombre es Utena y siempre viste como chico. Ahí es donde vuelve a encontrarse con Touga Kiryu, un apuesto joven de cabellos rojos —con quien alguna vez estuvo relacionada— y quien le coloca en el dedo un anillo con una rosa grabada en el.

Un día, Utena encuentra este mismo anillo en una rosa del jardín, el cual la conduce hasta el Jardín del Aire, donde distingue a una llamativa chica (Anthy Himemiya) y a un apuesto pero altivo tipo (Kyouichi Saionji) que es vicepresidente estudiantil. Saionji, al darse cuenta del anillo, reta a Utena a un duelo que se ve obligada a aceptar al ver los malos modos con que trata a Anthy y su actitud déspota y posesiva, pues parece que la joven es de su propiedad, cosa que va disgustándola por momentos hasta

今から、ボクの「ふつう」を取り戻してくるよ

que vence a su rival... Pero, por regla, el ganador del duelo debe comprometerse con Anthy a quien todos en el instituto conocen como la Novia de las rosas, de manera que Utena se encuentra "comprometida" con ella y sin saber a ciencia cierta lo que eso significa.

Esa misma noche, Anthy entra en la habitación de Utena para decirle: Seguiré cualquier orden de mi prometido.

Por si esta situación no fuera, de por sí, bastante rara, nuestra heroína también debe cuidarse de otros alumnos que al saber su "hazaña" la retan a duelo constantemente.

Diversas situaciones repercutirán en la vida de la esgrimista: Shiori Takatsuki recuerda al príncipe muerto, Akio Ôhotori cuenta la historia del príncipe de la rosa y su hermana –bruja, y Touga rememora las pérdidas sufridas durante su niñez, mientras Kozue Kaoru, amagando a su hermano Miki con un cuchillo en el cuello, le dice: ¡Eres un traidor!.

Una noche, Utena encuentra a Anthy en el Jardín del Aire y le cuenta lo importante que era para ella Touga Kiryu, cuanto había cambiado desde entonces y la promesa que él le había hecho, con estas confidencias su amistad se fortalece.

A pesar de que Utena no está muy convencida de los retos y duelos, se enfrenta con Jury Arisugawa, miembro del Consejo de estudiantes y esgrimista reconocida por su técnica, pues el vencedor, además de ganar a la Novia de las rosas, podrá ir al Castillo del Aire, en el cual, se dice, hay eternidad.

En tanto Utena vence a Jury encuentran el cuerpo de Akio Ôhotori, posteriormente una cinta de video es la evidencia que revela el secreto de esa muerte... ¿Acaso Anthy es la responsable?.

Al ir en su busqueda, Utena ve a Touga en un salón y se obliga a aceptar que ya no es como antes.

Poco después toma la decisión de llevar a Anthy al "Mundo exterior", sacarla del instituto, pero ello desencadena una peculiar persecución en auto, donde automóviles obscuros denominados Beelzebu, tratan de evitar su escape. Finalmente Akio Ôhotori aparece mientras las dos chicas continúan su carrera... ¿Hacia dónde?.

Historia dramática, música inspiradora y personajes carismáticos y atrayentes que no dejarán al espectador sin elegir favorito, todos, reunidos en Revolutional Girl Utena, L'apocalypse D'adolescence.

Por: Anaid Salcedo.

Si pensabas que "Marmalade Boy" (MMB) era una de las típicas series pastelosas, infantiles, tontas y aburridas creo que después que leas esto ya debes tenerlo bastante claro, es decir, te encanta ¿verdad?. A mí también y no puedo evitarlo. Si eres fan de MMB, te fascinará, si no, puede que cambies de parecer, y si no la conoces, a la mejor descubres que te gusta. Eso de ver complicaciones amorosas, mentiras, triángulos, pasiones, peleas y celos de un grupo de jóvenes, me fascina. Al fin y al cabo las mejores historias del hombre tienen como centro el amor y las pasiones de sus protagonistas; MMB no hace otra cosa más que pulir eso, viendo la vida de sus personajes en torno a sus sentimientos ¡Cómo la vida misma!. Y tal vez sea eso lo que hace que te guste, ya que son cosas que nos pasaron o nos pasarán o nos gustaría que pasaran, vaya, nos identificamos, pero antes de profundizar conozcamos mejor la serie.

Como puedes suponer el manga de MMB tuvo mucho éxito ya que es requisito indispensable para tener versión animada, ésta se publicó en la revista mensual "Ribon" de la editorial Shueisha, que compite con otras ediciones estando su cuota de ventas sobre el millón de ejemplares (¡wuauu!) y la TOEI, que casi siempre realiza la versión animada de los títulos de la Shueisha, se fijó en la serie de anime shojo más importante de los últimos tiempos.

Su creadora es Yoshizumi Wataru quien comenzó como mangaka en 1984, otras de sus obras son: "Handsome na kanojyo" (Una chica bonita), "Kimi shika iranai" (Sólo te necesito a ti) que por cierto me encantó así que se las recomiendo al 100% y "Mint na bokura" (Somos como la menta) que también está genial (después hablaremos de ellas). Pero, ¿Cómo ha logrado el éxito de MMB? Pues creando personajes bien definidos tanto física (diseño), psíquica (personalidad) y

argumentalmente; buen dibujo y sobre todo gran capacidad para transmitir lo que siente. Yoshizumi consigue plasmar muy bien los sentimientos de cada personaje ya que cuando los vemos comprendemos lo que pasa por la mente de cada uno porque se nos muestran de forma real y cercana y se mueven dentro de una historia bien contada. Creo que estoy teorizando demasiado porque mi compromiso es resumir cuál es el argumento principal de este manga.

MMB, cuenta la historia de Miki Koishikawa, una estudiante de secundaria de High School en Japón. En la primera escena vemos a Miki en su cuarto escribiendo su diario (que intercambia con su mejor amiga Meiko Akizuki), Miki escribe lo bonito que sería tener a alguien a quien amar, en ese momento sus padres la llaman para darle una noticia. Le dicen que durante su último viaje a Hawaii conocieron a un matrimonio y se enamoraron entre sí respectivamente, que van a divorciarse para casarse cada quien con su pareja y se irán a vivir juntos para no promover habladurías. Miki queda impactada (¿y quién no?) y en desacuerdo, pero al ver la cara de tristeza de sus padres decide dejarlo pasar por el momento, aunque se promete a sí misma hacer todo lo posible para quitarles esa horrible idea de la cabeza.

La primera reunión es en un restaurante, pero los padres de Miki han olvidado decirle que la familia Matsuura también tiene un hijo de su misma edad: Yuu, del que Miki se enamora desde el primer momento en que lo ve (¿y quién no?). Todo se complica cuando el carácter de Yuu vuelve loca a Miki haciéndola aborrecer a su nuevo hermano aunque, en el fondo, sabe que lo ama. Como habrán adivinado, conforme pasa el tiempo, entre Yuu y Miki surge el amor pero no se preocupen ya que no estamos en una de esas series donde hasta el último capítulo el protagonista se decide a contar sus sentimientos, esto no es KOR o Maison Ikokku.

Otro de los ejes por los que se desarrolla la historia son los secundarios, que no deberían llevar ese nombre pues a veces sus diálogos suelen ser más importantes que los de Yuu y Miki, por ejemplo en el caso de Meiko, pues su amor es el más difícil de todo el manga, dado que no está bien visto enamorarse de un profesor y mucho menos que éste te corresponda y comience una relación contigo. La relación de Natchan y Meiko da a MMB el grado de madurez e incluso de morbosidad que le falta si sólo hablamos de la relación de Miki y Yuu. De hecho se puede pensar lo mismo de las dos amigas ya que son muy diferentes, mientras Miki representa la inseguridad, las niñerías y la imperfección (¡uuuy, creo que se parece a alguien que en este momento estoy viendo en el espejo!), Meiko es la seguridad, la madurez y la perfección, todo para equilibrar la balanza. La tercera relación importante en MMB es la de Ginta Suou y Arimi Suzuki pues sus sentimientos no estaban programados, fingían ante Miki y Yuu respectivamente, pero conforme transcurre el tiempo se dan cuenta que el amor verdadero lo tenían frente a sus ojos.

Otro de los personajes importantes es Satoshi Miwa, el presidente del Consejo Estudiantil, es guapo, popular, inteligente, buena onda (como Yuu y Ginta), todo lo que una chica pudiera desear, claro, menos Meiko que prefiere una relación difícil. Miwa está perdidamente enamorado de Meiko pero ésta no le corresponde porque, a su vez, está enamorada de Natchan, (¡Pobre Miwa, créanme que lo comprendo! Es horrible estar enamorado(a) de alguien y que éste no te corresponda y no se fije en ti porque es

mayor por 14 años, ups, creo que ya estoy hablando de mí, lo siento). Bueno, esperemos que Miwa encuentre a su verdadero amor.

Muchos otros personajes aparecerán y complicarán los asuntos que ya creíamos fijos, lo que una vez más nos muestra el realismo de la serie. Otra cosa importante es la evolución de los personajes tanto física como mentalmente sobre todo en Miki, por ejemplo en la forma de vestir, comportarse etc. MMB aparte de ser un manga de amor es de humor ya que hay muchos momentos cómicos pues hablar únicamente de amor sería agobiante. Los momentos de humor (y hay muchos) consiguen oxigenar el ambiente así que puedo asegurarles que esta serie es recomendable para todos, quisiera hablarles más sobre ella, pero será en otra ocasión. Les deseo una feliz Navidad y un feliz Año Nuevo (Un saludo para RENÉ GARCÍA y MARIO CASTAÑEDA, actores de doblaje, muchísimas gracias por todo).

DETRÁS DE

Disney · PIXAR

TOY STORY 2

Buzz, Alessandra, John Lasseter, Iran Castillo y Woody

POR: ALAN CHÁVEZ A.

Seinen tuvo la oportunidad de estar en la conferencia de prensa que ofreció John Lasseter director de Animación y creador de Toy Story el pasado 10 de diciembre, quien está maravillado con esta producción, en la cual comenzó a trabajar dos años después de la primera parte.

Confesó que al principio no tenía planeado realizar una secuela, pero al ver el éxito que había tenido la primera, decidió, junto con su esposa, realizar una segunda parte, pero ya con la idea de integrar un personaje femenino, y fuerte. Es así como surgió Jessy, la nueva integrante de este grupo de juguetes. Nos comentó que un día antes de la conferencia tuvo la oportunidad de ver la película doblada al español, y le pareció excelente, dijo también que el trabajo de doblaje que se realiza en México es de lo mejor, y no está de más, pues la dirección de doblaje de dicha película estuvo a cargo de Carlos Segundo a quien tuve el gusto de entrevistar en el número anterior y al que envío un afectuoso saludo.

Además, nos ofrecieron una pequeña primicia sobre la creación en que se encuentra trabajando actualmente, la cual hablará de un mundo de monstruos, como el que se encuentra dentro del closet, en donde se desarrolla toda la historia, y se analiza ahora el punto vista de los monstruos (tal y como se hizo en Toy Story), y que habrá un detalle que romperá con la rutina de dicha comunidad, ya que una pequeña niña se mete en el mundo de los monstruos y ahora éstos le temen a ella (¿qué no era lo contrario?). Como pueden ver, es una propuesta interesante que no debemos perdernos en cuanto se encuentre en cartelera.

Otra de las asistentes fue Iran Castillo quien interpreta a Jessy, a quien, afirma, disfrutó pues a pesar de que nunca había hecho doblaje, con los consejos de Carlos Segundo y los demás actores, llegó a interesarse tanto que pidió le llamaran en cuanto hubiera otra oportunidad, ya que al doblar a Jessy se dio cuenta de una faceta que no conocía de sí misma y que en verdad le encanto, y no está de más este comentario pues, como recordaran, en la entrevista a Carlos Segundo, él nos comentaba que al doblar un personaje uno se adentra en éste al grado de comprometerse con él.

Otra de las asistente fue Alessandra de Sentidos Opuestos quien interpretó la canción principal de la película, y que está contenta con la oportunidad que le dio Disney. Como recordaran es muy difícil que a algún cantante se le asigne esta responsabilidad pero Alessandra supo como llevarla y con su excelente voz lograr una estupenda interpretación.

Como pueden ver, en esta producción de Disney Pixar, se cuidó hasta el último detalle, tanto en la realización por computadora como en la adaptación al español, y tenemos que reconocer que el doblaje mexicano es el mejor doblaje en español, eso lo demuestra Toy Story 2.

Buzz, John Lasseter y Alan Chávez

LA HISTORIA

Disney · PIXAR
TOY STORY 2

Después de ir a ver esta excelente película, he llegado a la conclusión de que sigo siendo un niño, pues continuo emocionándome con este tipo de películas (aunque se pregunten cómo puede ser que el editor de esta revista sea un fanático de Disney. Pues sí, y a mucho orgullo, al igual que Toriyama y Tezuka lo fueron alguna vez).

En Toy Story 2, John Lasseter hizo un excelente trabajo de historia y animación, en el cual se refleja (al igual que Matt Groening lo hace) un punto de vista del cual nadie se da cuenta a menudo, que es el de los juguetes, al tiempo que describe perfectamente sus sentimientos.

La acción comienza cuando a Woody, al ser herido en una historia, (creada por la imaginación de Andy) se le rompe el brazo, por lo que el niño no lo lleva al campamento de vaqueros, el cual Woody había esperado con tanta emoción. Esto lo hace sentir mal pensando que Andy va a abandonarlo y se olvidara de él. Tal como en el caso de Weesy, el pequeño pingüino que ha sido olvidado desde hace tiempo y que están a punto de vender en una venta de garage; situación que no se le hace justa al cowboy por lo que decide salvarlo. Pero en el transcurso de la acción es notado por todo un coleccionista de nombre Al, quien decide llevárselo, al no serle vendido nuestro vaquero amigo. Es entonces cuando Buzz Lightyear, el señor Cara de Papa, Rex, Slinky, y Hamm deciden ir a salvar a Woody. Éste, por su parte, se encuentra en el departamento de Al, donde conocerá a otros juguetes que cambiaran, o no, su decisión de regresar al lado de Andy: Jessy, el caballo Tiro al blanco, y el viejo capataz, un juguete que nunca ha sido desempacado de su caja. Esta colección de juguetes iba a ser enviada a Tokio, precisamente al museo de juguete (si me llevan a ese museo no me sacan, bueno, a menos que llegue Rinoa y tengamos una cita, ¡oh sí!). A Woody no le agrada la idea y decide regresar a la casa de Andy, algo que le parece muy egoísta a Jessy, ya que ella había esperado ese momento, y comienza a odiar a Woody, quien es reparado por un experto (en serio, la atención que le dispensan, tal vez solo la tenga Cher durante sus operaciones, mírenla nada más y díganme si no). Woody está a punto de irse, pero el capataz le pide como último favor, que hable con Jessy, quien le cuenta a Woody su historia (que, en mi opinión, es una de las escenas más conmovedoras que he visto), en donde su antigua dueña, Emily, solía jugar con ella (tal como lo hace Andy con Woody), hasta que la niña fue creciendo, interesándose más por los chavos y otro tipo de cosas y olvidándose de ella, posteriormente hay un reencuentro y todo, al parecer, hubiera regresado a la normalidad si no hubiera sido abandonada de nuevo por Emily. Woody se conmueve ante esta narración (¿que no era canción?), y se pone a pensar en lo que acaba de pasar con Andy, temiendo que le suceda lo mismo, de manera que decide quedarse y ser enviado a Tokio para que lo admiren.

Es entonces cuando Buzz Lightyear llega a su rescate y le recuerda una frase que el propio Woody le había dicho anteriormente: "La vida de un juguete es divertir a los niños, esa puede ser la alegría más grande que puede haber, pero si no juegan contigo la vida no vale nada" (bueno, iba por ahí, pero la idea es esa). Estas palabras hacen recapacitar a Woody, quien decide regresar y llevarse consigo a Jessy y a Tiro al blanco, pero el capataz no lo permite, pues él ha decidido irse, ya que siempre fue un personaje secundario y nunca lo han tomado en cuenta. Ésta es su oportunidad y nadie lo impedirá. Ahora todos tienen que evitar eso, por lo que Buzz se las verá cara a cara contra su archienemigo Zurg, quien resulta ser su padre(luego luego, se ve que John Lasseter es fanático de Star Wars, pero en fin). Y después de toda una travesía por el aeropuerto (ahora entiendo porque se pierden las maletas, les recomiendo ponerles un sello distintivo a las suyas). Logran rescatar a Jessy y a Tiro al blanco. En cuanto al capataz, le dan su merecido (que creo todos quisiéramos), quedarse al lado de una Barbie, no importando ser pintado por una niña). Por fin Andy regresa a su casa y descubre que tiene nuevos juguetes, Tiro al blanco y Jessy (obvio), esta última parece haber llamado la atención de Buzz, y representa un peligro a su liderazgo en el cuarto de Andy.

Puntos importantes (nombre que, a mi gusto, es mejor que moraleja): Tal vez, con el tiempo, la gente se aburra y se olvide de uno, abandonándonos, o de plano, sin pelarnos siquiera, pero lo que siempre debemos recordar es que uno está aquí, en esta vida, ya sea para divertir, brindar apoyo, (en nuestro caso, informar), a otras personas, y puede que suceda lo anteriormente mencionado, pero al menos estuvimos ahí para hacerlo, y veremos crecer a esas personas que queremos, así que hay que seguir adelante, pues con el tiempo nos toparemos con alguien que necesite de nosotros, y así nos sentiremos orgullosos de haber hecho sentir bien a otros con nuestra compañía durante el transcurso de nuestra vida (y bueno, lo correcto es que no estaría nada mal que en ese transcurso nos llegaran a tomar en cuenta un poquito, y recíprocamente nos ofrezcan lo que les ofrecimos, para que sea un poco justo, ¿no creen?).

Por: Alan Chávez A

SPRIGGAN

THE MOVIE

Un gran poder acarrea una gran responsabilidad
(Tío Ben – Spiderman)

Frase que muestra la verdad y la realidad en la que vivimos, pues el poder, sea político o armamentista, incluso tecnológico, implica, para aquéllos que lo posean, bastante responsabilidad. En Spriggan, la historia nos cuenta de una civilización de grandes avances tecnológicos que existió hace mucho tiempo en la faz de la Tierra y se dio cuenta de lo anterior demasiado tarde. Actualmente no existen rastros de ella gracias a la avaricia por el poder, el cual los fue destruyendo poco a poco hasta llegar a la extinción, es por ello que como última voluntad decidieron prevenir a las generaciones futuras para que no les sucediera lo mismo, dicha advertencia se encuentra en una placa, que explica lo antes dicho, y habla también de que esta civilización decidió enterrar sus aportaciones a la ciencia, para que jamás las encontraran y no se destruyeran entre sí. Pero la ambición del hombre hacia el poder es más fuerte de lo que se cree, y tras años de búsqueda se encontró una de estas aportaciones, la cual puede alterar el clima del planeta y nosotros conocemos como el Arca de Noé.

Con esta entrada damos inicio a la nueva creación del estudio 4C, la cual dirige el destacado mangaka y director de Anime, Katsuhiro Otomo, a quien de seguro ya conocen por la fabulosa película de Akira, la cual está considerada "de culto" entre los aficionados al anime (Bueno hay sus excepciones, entre ellas yo, pues a mí me gusto más Macross, Do You Remember Love, y eso que es más vieja que Akira, pero en gustos se rompen géneros). En su larga carrera como animador tiene en su haber películas como Robot Carnival, Stream Boy, y Memories (la cual prometo comentar próximamente), y cuyas creaciones en Manga también han generado gran furor en el mercado, tal es el caso de Akira y de Memories. A pesar de ser un maestro dirigiendo y creando historias, Otomo es una persona sencilla que utiliza como fuente de inspiración a la gente común y corriente, así como lo oyen, él suele pasarse su tiempo libre sentado en las bancas de parques o supermercados, observando a la gente; sus gestos, comportamiento y, de vez en cuando, escuchando pláticas ajenas (se ve que no tiene nada que hacer en sus ratos libres), y con base en estas observaciones surgen ideas y se dedica a crear, tanto, que algunas veces sus creaciones se le salen de la bolsa tal es el caso de Akira, en donde cada vez que se sentaba a dibujar era para aumentar cada vez más y más cosas hasta que se le escapó, y el desenlace se hizo por sí solo (eso quiere decir que ni él mismo sabe en qué termina Akira, es una lástima, me hubiera gustado que él explicara el final, porque yo no le entendí). Y es que como Otomo dice, toda mente es un mundo que me dedico a observar, y tiene la razón, ya que con tan solo ver las expresiones, movimientos, tono de voz, forma de caminar, y su mirada, uno puede descubrir mucho de otras personas.

Spriggan está basado en el manga del mismo nombre realizado por el guionista Hiroshi Takashige, y el dibujante Ryoji Minagawa, publicado por Shogakukan. Consta de 11 volúmenes y fue publicado entre 1989 y 1996. Unos cuantos han aparecido en Estados Unidos, y narran El arca de Noé, y The Berserker Secret, que también llegaron a aparecer hace ya algún tiempo en España en Planeta D'Angostini, pero no crean que todo el manga se centra en esas dos historias, claro que no, ya que Spriggan está lleno de acción y aventura con un toque de realidad que lo hace muy agradable para el público. Cabe destacar que el trabajo de animación es sorprendente, y Otomo demuestra lo que se puede hacer con un buen equipo de trabajo, pues el director de Animación fue nada menos que Hirotsugu Kawasaki, quien se encargó de dirigir la animación de Akira y de Ghost in the Shell (como ustedes recordarán la animación de estas dos películas es increíble) y créanme que se lució en ésta; uno puede darse cuenta por la ambientación, ya que todo el equipo de animadores se fue a Estambul para recabar información y fotos del lugar, para después plasmar sus observaciones dentro de cada una de las escenas de las películas, y uno lo puede notar. Además de eso dibujaron con lujo de detalles todas las armas de la película y, quiéranlo o no, todas existen en la realidad, pues se basaron en el tipo de armamento utilizado por la infantería, como rifles, lanzamisiles y pistolas todas ellas distintas entre sí. Otro aspecto que se cuidó fue el de las explosiones y el fuego, con tal de que luciera más real y espectacular. Cabe destacar el uso de efectos por computadora, que no interfiere en lo más mínimo con la animación tradicional, sino como complemento de la misma, especialmente en El Arca de Noé (la cual diseñó Otomo), con tal de que diera el efecto deseado, al igual que algunos ángulos de cámara que serían imposibles de realizarse a mano para dar efectos nunca antes visto en anime, con tal de dar diferentes efectos que ustedes ya podrán apreciar cuando la vean. Como detalle déjenme comentarles que se utilizaron alrededor de 85,000 cels para los 90 minutos que dura la película (los cels, son acetatos que se utilizan en la animación, los cuales, se supone, deben ser 7 por

segundo, y no úno de los villanos de Dragón Ball Z). Pero bueno, mejor me dejo de los aspectos técnicos, porque supongo que todos quieren saber de qué trata la película, ¿no es así?. Ésta nos adentra en la vida de Yu Ominade, un Spriggan de 17 años, agente secreto de Arkam, una organización que se dedica a buscar e investigar, mediante excavaciones en distintas partes del mundo, restos que les revelen los secretos de las antiguas civilizaciones, y como han de suponer, en una de sus excavaciones encontraron en el monte Ararat en Turquía, al Arca de Noé, es aquí donde entra Yu, quien con anterioridad fue entrenado especialmente para el proyecto COSMOS (Children Of Soldier Machine Organic System), en donde tuvo una experiencia no muy agradable que digamos, ya que los entrenaban como máquinas de guerra, arrebatando a los pobres niños de brazos de sus padres, y si estos se rehusaban a entregarlos eran asesinados, tal es el caso de Yu, quien enloqueció durante una de las misiones y mató a todos los del proyecto, (se puede decir que en su modo Berserker). Yu es enviado a Turquía a proteger las instalaciones de Arkam, ya que el Pentágono se ha enterado del hallazgo y decide enviar a otros tres Spriggans, entre ellos a McDougall (cabe destacar que los Spriggans, se caracterizan, además de su gran entrenamiento, por llevar los Armored Muscle Suit, que multiplican hasta 30 veces la fuerza del usuario), McDougall es un niño de tan solo unos 12 años, resultado de un experimento corporal que le otorgó poderes psíquicos, los cuales son bastante buenos. Por fallas del experimento le queda muy poco tiempo de vida, pero eso no es obstáculo para que traicione al Pentágono y vaya por el Arca en un intento por descubrir los secretos de cómo controlar el clima y poder crear otro diluvio que acabará con la mayoría de la raza humana y así comenzar una nueva era en donde él será como un dios con

ayuda del Arca que también le curará su mortal enfermedad. Pero Yu no esta solo, ya que se encuentra con el Doctor Maysel y su asistente Margaret, quienes crearon los AM Suit, al igual que Jean Jaqueamonde, otro Spriggan especialista en armas de fuego y todo un maestro con ellas. Yu y su equipo tendrán que vérselas contra Mc Dougall y sus ayudantes, Fatman y Littleboy (vaya nombres, hombre gordo, y niño chiquito), quienes combatirán en escenas llenas de acción, que nos deleitaran a lo grande, porque en verdad es acción pura, y bastante bien pensada con tal de darle ese toque realista que quería expresar Otomo.

Como pueden darse cuenta la trama es muy sencilla a comparación de los antiguos trabajos de Otomo pero esa es la intención, ya que, como comenta Hirotsugu Kawasaki, "Spriggan ha sido planeado como una historia de aventuras cuyo único objetivo es entretener, y no como se han realizado los mangas últimamente que lo único que buscan es obtener fama y fortuna, es por eso que elegimos a Spriggan para llevarlo a la pantalla grande, esperando que el publico la disfrute". Y tiene razón, cuando tuve la oportunidad de verla, me sorprendió que la trama no fuera tan complicada, como Akira o Memories, y en verdad es muy disfrutable verla. Así que ya lo saben amigos, cuando tengan oportunidad ya sea en su versión original, o que esperen un poco a que la traigan a Estados Unidos (o quién quita y la doblen los DirecTV, que en verdad sorprenden con sus series), podrán darse cuenta porque Otomo, es y seguirá siendo reconocido como uno de los mejores directores de Anime, demostrándolo ahora con Spriggan.

DIABLO

POR MICHELLE J.

A lo largo de la última década, pero principalmente de 1999, una oleada de ideas apocalípticas inundó el mundo y los medios de comunicación; sectas, películas, charlatanes... Hubo todo tipo de profecías de cómo se acabaría la humanidad, desde los meteoritos hasta las invasiones extraterrestres, pasando por el holocausto nuclear y las catástrofes climáticas, el hambre y el genocidio, pero no pudo faltar, entre todas ellas, la surgida de los libros, considerados sagrados, entre diversas religiones, aquélla que augura el despertar del demonio. Hablar de él no tiene nada de malo, ni es blasfemar, ni estar fuera de lo establecido, simplemente el conocerlo me hace saber la gran distancia que hay entre el bien y el mal. ¡¡¡SÍ!!! Me refiero al Diablo, ese ser maligno, mentiroso, que acecha a todos los seres humanos.

Mucho se ha dicho de él ¿pero quién fue? ¿Por qué se rebeló ante Dios?.

En esta ocasión no se trata de ver las causas del porqué fue elegido o si él se eligió para ser el símbolo de todo lo malo.

Sólo haremos una breve reseña de como se le conoce a través de las culturas y a través de los siglos. Aquí en México tiene nombres como Chamuco, Satán, Pingo, Mefistófeles, Patas de hilo, Cornudo, Caza mocho, Rabón, Carrañas e infinidad de nombres y de apodos por demás chuscos.

Los antiguos moradores del valle de Anáhuac no tenían a un dios en particular que se le definiera como el "diablo", existía Mictlantecutli que era el dios del lugar de los muertos y de su consorte Mictlancihuatl, que a su vez eran seguidos por Ixpoxtequi, Nexoxocho, Nextepehua, Miccapetlacalli, Chalmecatl, Tzontemoc, Chalmcacihuatl, (¡qué nombrecitos!).

Todos estos eran vistos con horror, ya que el morir de viejo no tenía cabida en su forma de vida y al solo hecho de pronunciar sus nombres se atribuía una suerte pésima o también el soñar o verlos significaba una muerte cruel y espantosa.

En la antigua Grecia se le conocía como Hades, el dios de los infiernos, los romanos adoptaron la mitología griega cambiándole solo el nombre y se llamó Plutón (el planeta helado).

Los vikingos lo llaman Loki, los egipcios Anubis, los chinos Sinmae yin, los japoneses tenían cinco dioses malignos que, a su vez, cambiaban de nombre, se les llamaban karematosiba (el señor negro), los incas Yatamapaqui.

Nos encontrarnos que sin bien no hay mal y viceversa

como en el ejemplo que ponen las chicas de Clamp en X, ya que todo depende de un equilibrio tan delgado y fino... ¿Cómo conocer el bien sino conoces el mal? Y sobre todo, cómo distinguir las buenas acciones de las malas. Una de las religiones con creencias muy interesantes es la católica, es la que más ha profundizado en el diablo pero así lo ha ocultado a la gente, es como quien dice, un secreto a voces.

Luzbel, que significa Angel de luz, era el líder de los arcángeles (para que no les digan y no les cuenten, son ocho), pero se rebeló o ¿en realidad fue elegido para equilibrar las cosas? o ¿en realidad él se ofreció para tener poder ilimitado?.

El Diablo tiene sus manifestaciones menores en la Edad media, durante el obscurantismo, cuando más se escribió acerca de Luzbel todo esto con el fin de profundizar todas las manifestaciones que creían posibles para poder juzgar y dictar sus sentencias hacia todo lo que implicara hechicería, blasfemia, culto al diablo etc. hicieron toda clase de estudios y modos de sus manifestaciones.

El Diablo tenía, según ellos, cinco manifestaciones:

En una estrella de cinco puntas (pentagrama) invertido dos puntas en la parte superior, dos a los lados y una abajo estos eran sus cuernos orejas de burro (que significa la falta de entendimiento a la razón) y su barba, en cada punta se encontraba una cara, estos rostros correspondían a Astarot, el demonio de la lujuria, que se representaba sin ojos, ya que no distinguía a nadie, Giueshel, demonio de la mentira; Rugranat el demonio de la hipocresía, Satanás el demonio del robo o peste y por último Musmad el demonio de la corrupción.

Luego se le asoció con los pecados capitales (siete para ser más exacto), y con la ciencia que significaba restarle poder a la iglesia. Profecías y mitos se han hecho en su nombre. El 666, es el número del anticristo ¿Por qué 666?

Porque hombre, animal, bestia, cada palabra contiene seis letras y él será el hijo del chacal, mentirá y engañara a la humanidad haciéndose pasar por el "cordero", hundirá a los seres humanos en la más profunda desesperación y peste, cuatro jinetes lo acompañaran, Atila, Napoleón, Hitler, ¿Saddam Hussein?, Nostradamus los llamó anticristos o hijos del chacal ¿Coincidencia?. No es, en teoría, como lo describen las creencias populares, horrible, con patas de cabra o una de gallo, alas de murciélago, etc. también lo describen como un ser hermoso, con la belleza de un ángel, al que sus ojos delatan pues son diferentes, llenos de odio y venganza.

Profundizar en todo lo que su imagen implica es no acabar tan rápido como quisiéramos, pero el Diablo es solo un instrumento para distinguir lo bueno y malo en esta vida, al fin de cuentas fue creado para servirnos y no para ser libre, lo demás depende de nuestro juicio ¿o no?.

INFORMACIÓN SEINEN

No olvides enviar tus cartas a nuestra nueva dirección ubicada en :
Calle Valle de México Mz. 17 Lt. 25 Depto B. Col. Fuentes de Aragón
CP 55210 Ecatepec, Edo de México.
Envíanos tus e-mails a :
seinen@animexico.net.mx
y buscanos en la red en:
http://seinen.animexico.net.mx
O si te interesa la revista de **Mayoreo** la podras conseguir
en cualquiera de las siguientes direcciones,
o puedes llamarnos directamente al **55 38 35 42.**

MUNDO COMICS
Av. Universidad No. 726
Col. del Valle

•

REPLICANTS
Plaza Torres Lindavista
Local 6B

•

ANIME QUEST CORP.
Mercado Ramón Corona
Local 396 Pasillo G
Col. Industrial

•

ASGARD COMICS
Plaza Aragón Local 163

•

EL TIGRE
Bolivia #175 local F,
México D.F.

•

COMICS VENOM
Plaza Oriente
Av. Eduardo Molina #1623
local G-14

•

COMICASTLE
Plaza Trico Felix Cuevas #920
Col. Del Valle

•

USAGI'S ROOM
EJE 3 S/N, ESQ. MORELOS
UNIDAD IMEX

•

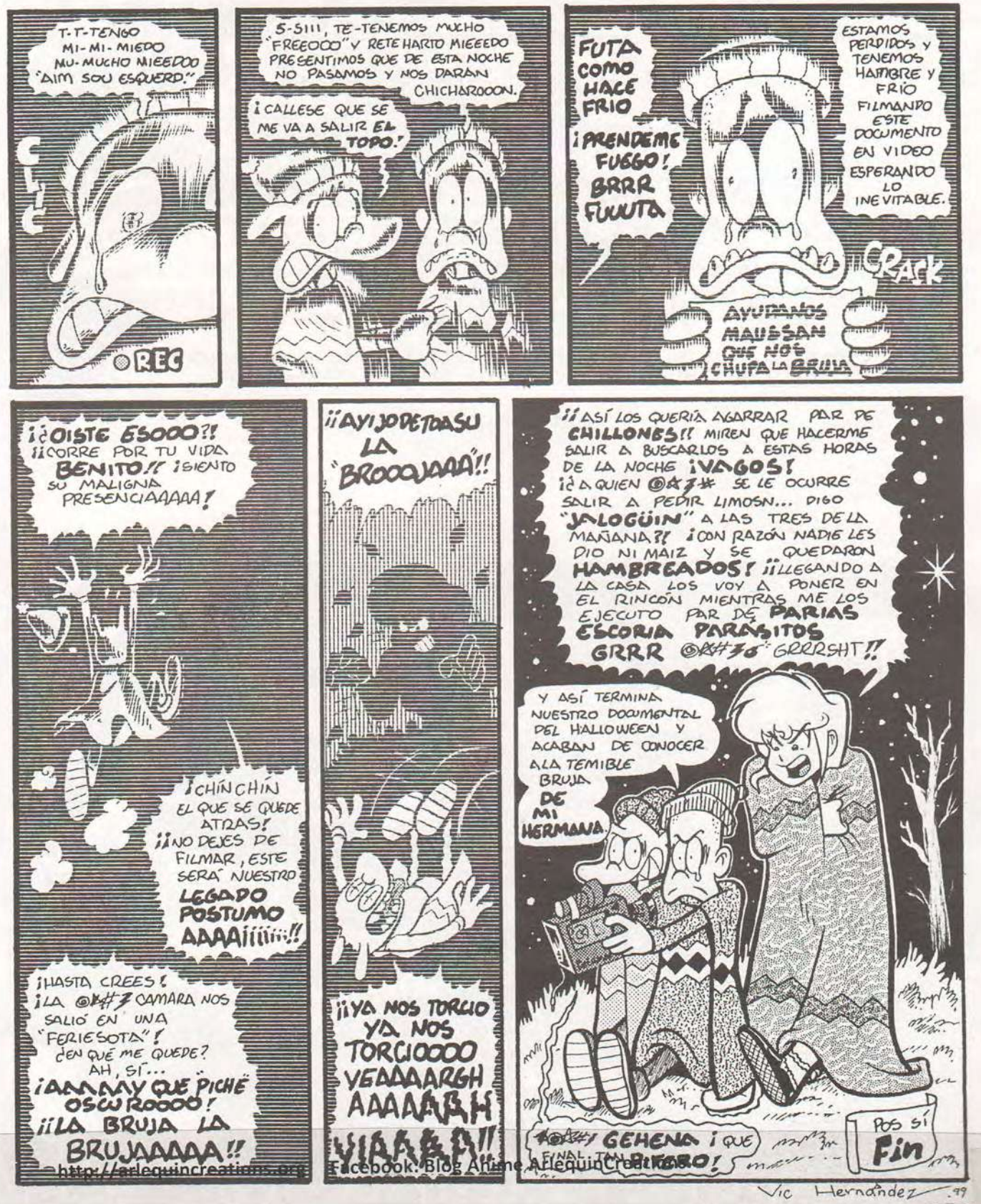
MIXTER COMICS
Local 310 pasillo 3
Mercado Romero Rubio
entre Persia y Cantón

•

Y todos los sábados de 11:00 a 17:00 hrs. en:
Comic's Rock Show, Basilio Badillo No. 4
Entre Dr. Mora y Balderas, a un costado del Cinemex
frente a la Alameda Central, Metro Hidalgo.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

GEHENA
Por Vic Hernández
(Tarde pero llegó)



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

TE INVITAMOS A CONOCERNOS
ESTAMOS EN EL ORIENTE DE LA CIUDAD

Contamos con una gran variedad de historietas en español, ingles y japones (mangas); tarjetas coleccionables americanas y japonesas y las mejores figuras de acción del momento.

Melchor Ocampo casi esq. con Josefa Ortiz (cerca de la vocacional 7)
Col. Santa María Aztahuacan, Iztapalapa, México D.F.

DISTRIBUIMOS A PROVINCIA

Correo electrónico a73lx@yahoo.com.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

e-mail: mastercc@jal.telmex.net.mx

Tu busqueda ha terminado...

MASTER COMICS

... Posters, cartas,
pins, scrolls,
playeras, calcomanias,
figuras de acción,
barajas, comics nacionales
e internacionales,
magic y muchas otras cosas
de tus animaciones favoritas.

Surtimos a cualquier parte de la República sin importar la cantidad

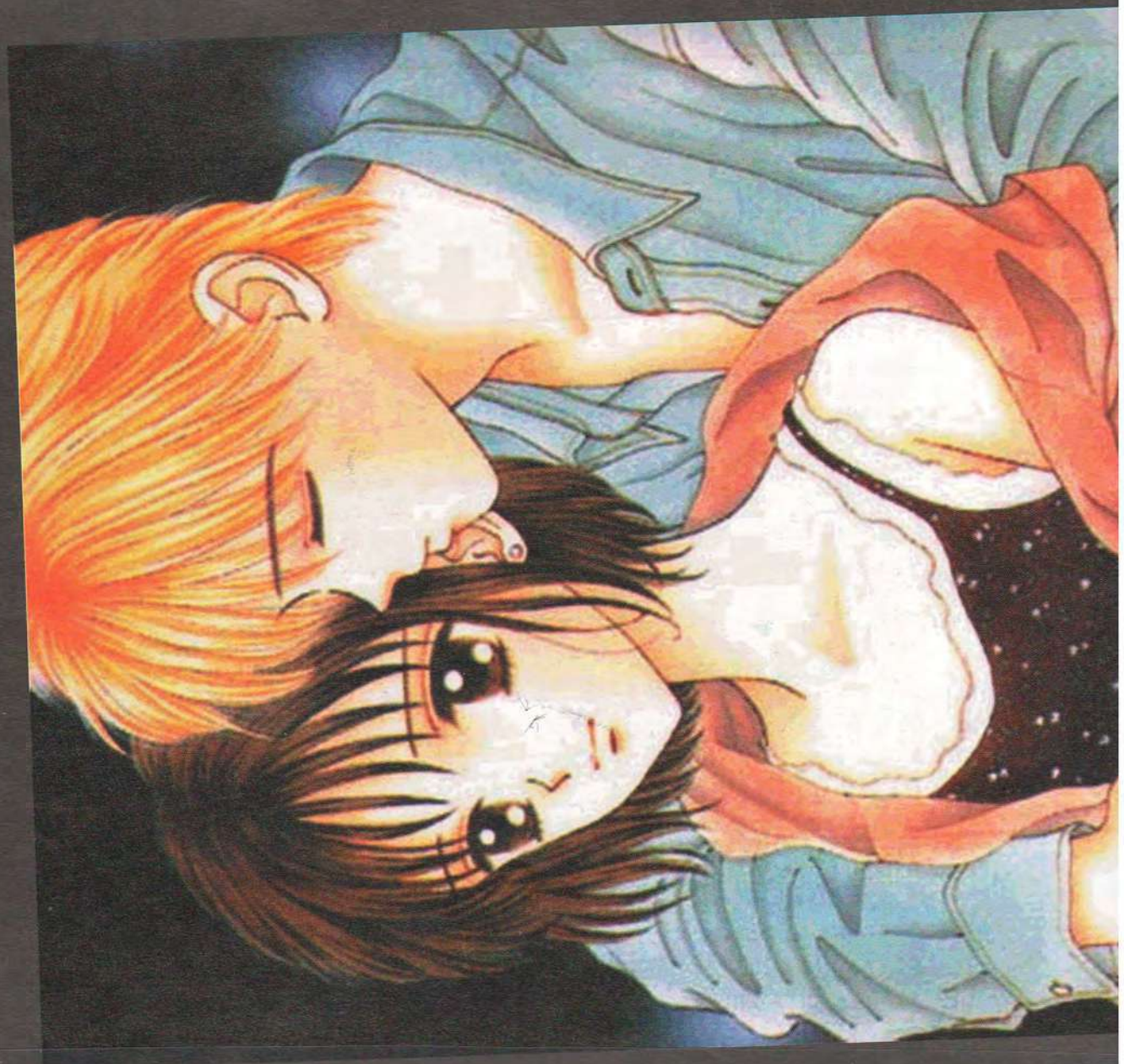
91.5 FM
SÁBADO DE 11:00 A 12:00
EL MEJOR PROGRAMA DE
COMICS EN GUADALAJARA

Av. Juarez # 650, Col. Centro esq. con Pavo.
Tel. (3) 613 74 33 Guadalajara Jal.
E. Ladrón de Guevara 5450-3 esq. Otero,
Col. Paseos del Sol. Tel/Fax (3) 631 73 54
Zapopan, Jal.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

2008



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MARMALADE BOY © Wataru Yoshizumi/Ribbon/Shueisha

enero

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

febrero

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29				

marzo

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

abril

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

mayo

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Junio

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MOLO COMICS

La cadena de tiendas más Grande de México

ANIMAGIC
Calz. Acoxpa #550
Villa Coapa
Tel. 56 84 66 79

MOLO COMICS
- Río Churubusco # 357
  Col. Unidad Modelo
  Tel/Fax: 55 82 45 30
- Bazar Pericoapa
  local 1-10
- República de Colombia # 83
  local 104
  Tel: 57 02 73 57

MANTICORA
- Xola 1325 A.
  esq. Uxmal
  a una cuadra
  del metro Etiopía

SURTIMOS PEDIDOS A PROVINCIA
MAYOREO Y MENUDEO

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

www.molocomics.tsx.org
molocomics@yahoo.com

¿SER O NO SER UN COLECCIONISTA?

POR: ALAN CHÁVEZ A.

He ahí el dilema, como todos ustedes saben, en el ámbito del anime, y en el de los cómics, aparte de ser fans, también somos coleccionistas de todo, que si de los muñecos transformables, que de los cómics que ya tenemos, pero que compramos el mismo número 5 veces, porque existen diferentes portadas, e incluso guardamos las envolturas de dulces, tan solo porque viene nuestro personaje o serie favorita, pero ¿por qué somos así? Tal vez sea por nuestro gusto, o porque no tengamos qué hacer. De manera que a'i les van las ventajas y desventajas de ser un coleccionista.

VENTAJAS

Siendo un coleccionista de corazón, podemos darnos el lujo de presumir lo que tenemos ante las demás personas, ya que nosotros lo tenemos y ellos no, y lo mejor de todo, son artículos originales, que es algo que muchos no pueden decir, gracias al mercado negro, (entiéndase: piratería), ya que llega a haber personas que tan solo por tener cierto objeto, saca copias tanto a revistas (incluida la nuestra, y anteriormente la ahora ausente Domo), como a discos compactos, o videojuegos, y la verdad lo único que hacen estos coleccionistas (que se hacen llamar así), es perjudicar al mercado y a las compañías y casas editoriales que realizan su trabajo, ya que al comprar estos artículos no permiten que la industria mejore, pues existen perdidas monetarias que obstaculizan que dichas empresas inviertan para dar un producto de calidad, que es lo que merece al publico, y en algunos casos hacen que desaparezcan, por escasez de ventas. Y, quiéranlo o no, lo más probable que llegue a suceder es que hagan lo mismo con los videos de Dragon Ball GT, aunque roguemos por lo contrario, ya que si se realiza, les aseguro que de un momento a otro dejaran de sacar la serie, por percibir ganancias, algo triste en verdad, pero si apoyamos comprando los videos, no duden que de un momento a otro podamos disfrutar de series como Evangelion, o en todo caso de las series actualmente transmitidas en Direct Tv por el canal Locomotion, como Oh My Goodes, Saber Marionette, Burn Up W, o Bubble Gum Crisis Tokio 2040. Y quiéranlo o no, éstas son las ventajas de ser un coleccionista, el apoyar a las empresas que realizan o importan nuestras series favoritas, con tal de que ellas nos den más.

DESVENTAJAS

Las desventajas podrían ser que si se es un coleccionista compulsivo, somos capaces de comprar cualquier tontería, (recuerdo un capítulo de La bella Susan, en donde un jeal, estaba contento porque llegó a comprar 5 kilos de arena que se utilizó en Star Wars, exacto, era arena de Tatooine), o lo que llegan a vender por ejemplo, las personas de Gainax, que te vendían un paquete que incluía poster de edición especial, tarjetas, y una credencial de Nerv, en nada menos que la mínima cantidad de 18,000 yens, algo así como 1,800 pesos, ¿si o no es una tontería?, yo digo que si te regalaran mínimo los DVDs de las películas, pues si valdría la pena; otro claro ejemplo, es la cotización de los cómics americanos, los cuales suben constantemente de precio, como es el caso del No. 1 de Superman que cuesta más de 35,000 dólares.

CONCLUSIÓN

Se puede decir, que la respuesta correcta a ser o no ser un coleccionista, es que todo se debe hacer con moderación, comprar artículos de nuestras series favoritas, sin perjudicar a quienes las realizan o importan, pero tampoco llegar al fanatismo, para que así podamos tener cada vez más anime en nuestro país, ya lo saben amigos, apoyen sus series favoritas, no llegando al fanatismo, y no compren piratería, porque así nos perjudicamos todos.

HUMOR PROFESIONAL

Presentando a ADY por Ricardo González

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

WAKARIMASEN

COMICS AND GAMES

comics
tarjetas
juegos derol
posters
videos
cd's

Juegos:
gameboy
playstation N64
y mucho MÁS

TODO EN UN SOLO LUGAR
MAYOREO Y MENUDEO
VISITANOS

Arcos de Belen #1 Locales B y C, Col. Centro Tel. 55 38 37 84

transcomix@hotmail.com

IRANS COMIX 3

ROCK SHOP

CARDS
ANIMACIÓN
POSTERS
PLAYSTATION
ROLE
PLAYERAS
MUÑECOS

Y MÁS...

Belisario
Domínguez No. 17
Coyoacán
Tel/Fax 55 54 36 99

ENVIAMOS PEDIDOS
A PROVINCIA

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

まもって守護月天!

Mamotte Shugogetten.

POR : ATHOS SAMA... (SEGÚN ÉL).

Hola queridos lectores de Seinen, soy un fan que piensa darles una pequeña empapada de lo que son las series nuevas de Anime en Japón, hay alrededor de 20 simultáneas, una de ellas es Mamotte Shugogetten, o mejor dicho en cristiano, ya con traducción: "El Angel Protector".

La historia comienza cuando un arqueólogo, Tarasouke Shichiri, descubre en unas ruinas de China una especie de anillo o pulsera, que, según dice la leyenda, si una persona de sentimientos puros y corazón noble (en pocas palabras, inocente), ve a través de el aparecerá un ángel,

que en agradecimiento protegerá a la persona que la libere. Él envía esa extraña pieza a su hijo en Japón, Tasuke, (se ve que no le echó mucha imaginación), junto con otra reliquia que encontró cerca del anillo: un báculo.

Al tocar Tasuke el anillo, este resplandece y comienza a aparecer una persona, una hermosa chica, quien dice llamarse Shaorin Shugogetten, y ofrece su protección a Tasuke-Sama, como lo llama posteriormente. El problema es que ella ha estado encerrada por 4000 años en el anillo, llamado Shitenrin, y por eso no conoce el mundo actual, por lo que, al tratar de proteger a Tasuke, lo mete más en problemas de lo que lo cuida.

Pero eso no es todo, ya que se meterá en broncas mayores cuando, al tocar el báculo, también se aparece una chica extremadamente bella, que se presenta como Ruuan Keikouniten, y promete hacer feliz en todos los aspectos a quien la liberó, (o sea, Tasuke, qué sacrificado ¿no?). El problema es que tanto Shaorin como Ruuan se enamoran a primera vista de Tasuke, (porque se enamora de Shao), y constantemente pelean por su cariño.

Estas dos hermosas chicas no sólo son rivales por culpa del tarado de Tasuke, sino porque Shaorin es un espíritu de la Luna y Ruuan es un espíritu del Sol. Ésta posee el poder de dar vida a objetos inanimados, y Shao tiene a su mando 54 espíritus tipo pokemon, llamados hoshigami, que le ayudan a proteger a Tasuke y a pelear contra Ruuan.

Posteriormente aparecen otros personajes, como sus compañeros de clase: Takashi, que se enamora de Shao, Koichirou, enamorado de Ruuan, Shouko, una niña algo ruda pero buena amiga de Tasuke y Shao, (porque, de hecho, para proteger a Tasuke, esta última entra como estudiante en su escuela donde también entra Ruuan pero como maestra), Izumo, que es el Kuno local, Kaori, una chica de menor grado que quiere con Tasuke, y se encela de Shao y Ruuan, y siempre busca como quitarlas del camino, (según ella, le quitan el amor de Tasuke-sempai), y por último, Nana, hermana mayor de Tasuke, que lo golpea mucho porque no acepta que viva con dos mujeres al mismo tiempo.

Como pueden darse cuenta esto es tan solo una breve introducción a la serie, pero les aseguro que es una serie buenísima que no pueden perderse, ya que tiene acción, suspenso, y después de todo, es una comedia romántica que realmente recomiendo, ah, por cierto, déjenme decirles que el autor del manga es Sakurano Minene, y cuenta con 60 capítulos recopilados en 10 volúmenes de manga, y 22 capítulos de anime. El manga apareció en la revista Shounen Monthly Gan-Gan, publicada por Enix, (aka, Bust a Groove), y el anime también fue producido por Enix y Tv. Asahi.

Si quieren saber más de esta serie, pónganse en contacto con nosotros, no le saquen, y me despido diciéndoles: cuídense de los " Mamottes ", (no es cierto).

¡¡¡ Sayonara !!!

VAGO comics

A TODOS LOS FANÁTICOS DEL COMIC Y EL MANGA, SE LES INVITA

Videos de animación japonesa•tarjetas•mant
posters•revistas: americana y manga

Abrimos todos los días
de 10:00 a 19:00 hrs.
y los sábados y domingos
de 10:00 a 19:00 hrs.

Tel. 57 76 58 36

Nos encontramos ubicados en:
Vago comics, Av. Circunvalación
Poniente No. 107 Esq. Paseo de Santa
Clara, Col. Jardines de Santa Clara
(interior de la papelería)
Ecatepec Edo. Méx.

También en:

LOBO COMICS

Plaza center, 2do. piso, local M
Área de Bazar
Av. Hank González No. 50

DIVIERTETE Y CONOCE EL FANTÁSTICO MUNDO DEL COMIC Y EL MANGA

¿No sabes donde conseguir lo que buscas?

dimaro CARDS

Av. Morelos #729 Pte. Local 103
Centro, Torreón Coah.

Con 3 sucursales en la comarca

- Plaza imagen. Local 254
  Gómez Palacio, Dgo.
- Plaza Sta. Irene. Local 74
  Gómez Palacio, Dgo.
- Tianguis LA PULGA. Local 477
  Gómez Palacio, Dgo.

ESTAMPAS
POSTERS
PLAYERAS
REVISTAS
CD'S DE MÚSICA
CD'S DE PLAYSTATION
TODO SOBRE ANIMACIÓN
JAPONESA Y AMERICANA

LOS QUE FUERON... Y LOS QUE SON

POR: PATRICIA REYNAGA.

Esta edición de Seinen es la última de un año y la primera de otro que comienza y al cual muchos dan un significado especial, sea por sí mismo o porque la parafernalia comercial lo ha inducido e incluso impuesto como "la moda del milenio".

Asimismo, también es momento para reflexiones y recapitulaciones de toda clase y especie. Y en lo que al manga y anime se refiere, el asunto va muy bien, podría ser mejor, es cierto, pero poco a poco han ido (y van) llegando nuevos títulos al mercado nacional, sea por producción mediante compra de derechos (Video Girl Ai es un buen exponente) o por importación.

Sin embargo creo que para todos y cada uno de nosotros existe ese anime especial (o varios de ellos) y me remitiré única y exclusivamente a los proyectados en la televisión abierta.

Por ejemplo -y no podía faltar- Candy, Candy; para muchas (y muchos, no lo nieguen) es una serie inolvidable en, al menos, dos aspectos; posiblemente constituyó el primer acercamiento con el anime y/o ahora forma parte de los recuerdos de infancia o adolescencia, incluso de una, llamémosla de alguna forma, "memoria colectiva". (Algunos profesores en la universidad nos decían: Ah, ustedes son de la Generación Candy). Y es cierto, para muchos Anthony o Archie fueron los chicos tiernos y divertidos, Terry Granchester el atractivo y atormentado rebelde o Candy la ¡tontísima! de la serie. Algunas, en su momento, deseamos haber contribuido con "la causa" dándole un empujoncito a Susana Marlow en aquella azotea de hospital, o hacernos a la idea de que algún día la chica de los eternos listones pescaría "de perdis" al abuelo Williams... elucubraciones al fin y al cabo.

En cuanto a Mazinger Z, nos divertía sobremanera ver cómo los monstruos del

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Doctor Hell destruían Japón una vez sí y otra también, y cómo, cuando no tenían que luchar en sus respectivos robots, Sayaka Yumi dejaba a Koji Kabuto cual "trepadero de mapache" cada vez que se le iba encima a arañazos.

En cambio Remi era otra historia y digo era, porque en los pocos capítulos que alcanzamos a ver recientemente por Televisión Azteca, el doblaje fue bastante desangelado. Ese niño te estrujaba y rompía el corazón en cachitos, sí, escribí bien, en cachitos, así que nadie protestó por el final agradable tras 50 capítulos de desventuras.

De la misma forma, Heidi, Kimba, el león blanco; Marte (Astroboy), Pepero, La princesa de los mil años, Gigi, la, tan controvertida y editada,

Robotech y la entonces José Miel (actualmente la higienizada de todo, excesivamente cruento, enfrentamiento entre insectos, Abejita Hutch) desfilaron de una u otra manera por la televisión, tras lo cual se cayó en una especie de compás de espera, hasta, quizá, el 7 de noviembre de 1992, fecha en que iniciaba Saint Seiya, mejor conocida como Caballeros del Zodiaco, serie que pese a cuantas protestas de las asociaciones moralistas y de padres de familia se les ocurra, llegó para instalarse como la reina de la programación animada con sus 114 capítulos, y fue el detonante para que el anime regresara de modo contundente.

A los Caballeros de Athena (que dicho sea de paso, debieron contar con los mejores talleres de hojalatería y pintura jamás vistos para sostener su ritmo de batalla) les siguieron la tontilla pero suertuda muñequita de las colitas rubias, Sailor Moon; las gritoncillas e interesantes Guerreras Mágicas con esos finales y desenlaces que te dejan frío, el Saiyajin más glotón de quien el universo y todas las dimensiones habidas y por haber hayan tenido noticia, junto con el príncipe guerrero más endiabladamente engreído, dominante, inflexible y obseso por llegar a ser el más fuerte de la cuadra y dos universos más allá (y posiblemente por eso, tan atractivo para muchos) Vegeta, en Dragon Ball de la A a la Z. Además del chico/chica de la trenza larga y la cabeza dura, negado para admitir estar enamorado y con un padre que cualquiera daría en adopción, Ranma 1/2 y quizá, en menor escala, los inadaptados, cada uno a su peculiar manera, miembros del equipo Shohoku de bo-

loncesto, en Slam Dunk. Y no olvidemos a las estrellas del momento, Pikachu y sus socios, los Monstruos de bolsillo, que ganan puntos día con día.

Evangelion y Escaflowne son cosa aparte, respecto a esta última, dada la anulación repentina (situación a la que ya deberíamos estar habituados) estaba apenas "carreteando por la pista" como dirían en el aeropuerto. Esperemos que esté de nuevo en pantalla para cuando lean estas líneas... Programación de Tv Azteca tiene la palabra final.

De la misma manera, seamos pacientes, quizá Utena, por ejemplo, no esté muy lejana de nuestras pantallas o tienda favorita... ¡Quién sabe!.

Anime ha ido y venido a lo largo de 1999, todos tenemos nuestro (s) favorito (s), por uno u otro motivo a cuál más personal o absurdo. ¿Cuáles son los tuyos?

HUMOR PROFESIONAL

Por Rubén Armenta

¿POR QUÉ LOS JAPONESES SE SIENTEN TAN SOLOS?

POR: ALAN CHÁVEZ A.

De seguro se preguntaran el porqué del título, la respuesta es que parece que así es, ya que, como todos ustedes saben, la sociedad japonesa, tiene muy poco tiempo para sí misma, sea porque está trabajando, o estudiando, o por sus largas jornadas.

En los últimos años los japoneses han sido invadidos por una gran serie de mascotas virtuales, al igual que de ídolos, que van desde los tamagotchi hasta la actual ídolo virtual Yuki Terai. Y no quiere decir que prefieran una de estas mascotas a estar con una mascota de verdad, lo que pasa es que no tienen tiempo para atenderlas. Por cierto, a continuación hablaremos de algunas de estas mascotas e ídolos virtuales:

El Tamagotchi surgió hace más de dos años, la función principal era alimentar a un pequeño animalito que vivía dentro de un aparato, en forma de huevo, en donde por medio de una pantalla podías observar a tu pequeña mascota, a la cual tenías que alimentar, sacarla a pasear, cuidar su salud, y acostarla temprano, para tenerla sana, y si no la cuidabas adecuadamente se te moría (y es cierto, no por nada me decían el mata tamagotchis), pero si la cuidabas adecuadamente ésta tenía un hijo. Este concepto no estaba tan mal para pasar el rato, pero el problema estaba en los niños chiquitos quienes lloraban si se les moría su tamagotchi, de manera que se modificó el concepto, lo cual dio lugar a Nintendo para crear los Pokemon, a quienes podíamos encontrar en diferentes cartuchos del Gameboy, donde teníamos que convertirnos en todo un maestro Pokemon (si se dan cuenta unos se la creyeron y ya hasta traen sus gorras de maestro Pokemon, y no se hagan que ya los he visto en la calle) para así entrenar a nuestras mascotas para que enfrentaran a otros Pokemon, y conforme iban teniendo peleas, éstos evolucionaban (pero bueno no sé porque se los cuento si ya se saben la historia), esto acaparo la atención de todo el mundo y gustó tanto que hasta existe serie de televisión, y un sinfín de videojuegos, donde aparecen dichos animalitos. De este videojuego surgió algo así como un tamagotchi corregido y aumentado, de nombre Pokemon Pikachu, el cual es una especie de mini Gameboy, en donde vive Pikachu, a quien también debes bañar, darle de comer, ponerle sus inyecciones, ponerlo a hacer ejercicio, y mandarlo a dormir, pero con la cualidad de que éste no se muere o nace otro Pikachu, y de que las gráficas y animaciones son de una calidad muy similar a la del Gameboy, esto fascinó a todos, y claro se puede decir que muchos de los fans de la serie adquirieron su Pokemon Pikachu(excepto yo). Sinceramente déjenme decirles que si se ponen a analizar la situación de los japoneses, esto es perfecto, pues no ocupan espacio (que además no tienen por sus reducidas viviendas), no necesitan mucha atención, y los papás ya no tienen que batallar limpiando sus "gracias", en pocas palabras "la mascota ideal ", pero no es cierto, ya que no puede ladrar, maullar, o alegrarse cuando los acarician, y es por eso que surgió un perro robot, el cual ladra, cami-

na, y cuando lo acaricias se contrae gracias a unos censores de sensibilidad, (estos japoneses siempre tratando de cubrir sus necesidades).

Pero no todo se queda en las mascotas virtuales, últimamente sucede algo en los videojuegos, sabemos que ellos son especialistas en crear novedades dentro de este ámbito, el cual crece a pasos agigantados, ya sea para entretenimiento y desarrollo en nuestras habilidades motrices y capacidad de pensamiento rápido, y es que, la verdad, los videojuegos nos divierten en grande, y como quien dice, crear diversión es crear dinero, si no me creen analicen su entorno (bueno, también existen excepciones), muestra de mis palabras es la salida de diferentes arcadias en el mercado Nipón, donde encontramos el tapete de baile para jugar Bost a groove (aunque se pensó originalmente para Dance Dance Revolution Two Mix de Konami), donde tienes que marcar las secuencias con los pies, como si se tratara de un Joystick gigante (y si alguien logra marcar las secuencias de Robo Z en Mix, la verdad mis respetos), pero eso no es todo, también existen dos nuevos juegos llamados Drummania, y Guitar Freaks, en los cuales, literalmente, tienes que aprender a tocar la batería y la guitarra eléctrica, lo cual me parece fenomenal; por cierto también se tiene planeado sacar una arcadia con un micrófono, en donde si desentonas pierdes (se me hace que ya no la hice, mejor no gasto mi dinero a lo tonto y juego con los otros). Como pueden darse cuenta, nunca se sabe que van a inventar los japoneses, pero por mí que sigan así por siempre, ya que gracias a ellos tenemos tanto videojuegos como anime, los cuales son éxito asegurado en el mundo entero.

Sin embargo, lo que más ha llamado la atención de todos es la introducción de ídolos virtuales. La idea parece estar sacada de la película de Macross Plus, donde Sharon Apple tenía la atención de todos, gracias a su actuación por medio de hologramas y un sonido espectacular, proyectándose en los lugares donde se efectuaban los conciertos, dejando a todos embobados (les aseguro que si existiera y se presentara en el Estadio Azteca yo sí iba), este concepto de por sí bueno, se llevo a la realidad pero en la forma de una chava creada totalmente por computadora, llamada Reiko Nagase, quien aparece en la presentación del videojuego Ridge Racer Type 4, por tan solo unos minutos, los cuales fueron suficientes para acaparar la atención de todos, tanto, que llegó a aparecer en la portada de diferentes publicaciones, al igual que en posters, playeras, libros de arte... La idea ya estaba hecha en Estados Unidos con el personajes de Lara Craft, solo que en este caso se mejoró el diseño de Reiko para que luciera más real, (bueno y aparte para dar una pequeña muestra al mundo de lo que les espera cuando salga el Playstation 2). Pero no conformes con esto, resulta que próximamente aparecerá una cantante virtual de nombre Yuki Terai (y no como Sharon Apple específicamente), la cual será creada también por computadora y "actuará" en videos musicales, como si se tratase de una cantante Pop como Britney Spears (aunque yo la prefiero de carne y hueso, y en persona). Anteriormente se había experimentado algo en el campo del anime, y se sigue realizando actualmente, en donde los cantantes de moda prestan su voz para interpretar canciones que aparecen en pequeños videos musicales, que no tienen nada que ver con las series transmitidas, sino que los animadores crean pequeñas historias narradas por medio de las canciones, tal es el caso de Two Mix, y Chage & Asca, los cuales son bastante recomendables.

Sharon Apple

Como pueden observar, lo que surgió como una mascota virtual para entretenerte en lo que vas en el metro o trabajas en la oficina, ha evolucionado hasta una cantante virtual, y es que la creatividad de los japoneses no tiene límites, y nos damos cuenta que lo que lo que veíamos en los Supersónicos, o actualmente en Futurama, ya lo tenemos frente a nuestras narices, ahora falta ver que más sigue, ¿acaso serán ídolos virtuales que existan en una computadora con inteligencia y sentimientos propios como en Burn Up W, o qué onda, algún día podremos tener a una Sharon Apple cantando en el Azteca? Sinceramente no lo sé, pero lo que les puedo decir es que estamos viviendo el futuro y lo que creíamos era ciencia ficción ya no lo es. Así que ya lo saben, los japoneses no están tan solos, lo único que no tienen es tiempo para disfrutar las pequeñas cosas de la vida por lo que tratan de reemplazarlas, aunque es mejor disfrutarlas naturalmente y no virtualmente, pero si siguen así y ya encarrerados, ¿no podrían crearme a una Rinoa Heartilly de carne y hueso, y que me la manden a mi casa!!! POR FAVOR!!!!

Rinoa Heartilly

FUSHIGI YUUGI

Por Anaíd Salcedo

Imagina que al estar leyendo un libro acerca de dioses te transportes a la época y lugar de lo que leías, y descubras que ahí existe un mundo fantástico que nunca pensaste conocer, y seres que creías que solo podían pertenecer a un libro o a los sueños y te das cuenta de que puedes estar con ellos y que tienen una vida propia. Pero también te das cuenta que, para poder regresar a tu mundo debes hacer cosas que ni en tus sueños más profundos imaginaste (cuánto apuestan a que los tengo en un suspenso total).

"La historia se convertirá en realidad y comenzará... Entonces una luz roja llenó la habitación y ambas cayeron al suelo, inconscientes". Este es el conjuro para poder entrar a ese mundo, pero no traten de hacerlo porque no les funcionará pues solo funciona en una serie que tiene: suspenso, amor, odio, peleas, aventura, drama, humor, amistad... en fin, lo que se necesita para una buena serie. Hablo del maravilloso mundo de "Fushigi Yuugi" (Juego misterioso).

"Así la chica de la leyenda abrió la puerta del otro mundo. Ella obtiene omnipotentes poderes y hace que sus deseos se hagan realidad". La historia en sí misma es un hechizo, aquéllos que terminen de leerla recibirán el poder, tan pronto como la página sea volteada la historia se hace realidad y comienza.

¿Y quién es la autora? Pues Watase Yuu, destacada autora de historias shojo para la compañía "Shogakukan's Flower Comics". El manga apareció en la mitad de la década de los ochenta hasta 1996 con 18 volúmenes y 106 capítulos de ánime. Se transmitió por Tokio TV desde el 6 de abril de 1995 hasta el 28 de marzo de 1996 y después que terminó la serie, aparecieron 3 ova's que tratan sobre la segunda parte del manga. Pioner video compró los derechos y en este año estarán disponibles subtitulados y doblados al inglés.

Todo empieza cuando dos chavas: Miaka Yuki y Yui Hoongou se preparan para el examen de admisión para la preparatoria, y van a la biblioteca nacional de Tokio, ahí Miaka ve a un fénix rojo que la impresiona, decide seguirlo y Yui la acompaña, el fénix entra a un cuarto oculto donde desaparece, es entonces cuando Miaka y Yui ven un libro muy extraño cuyo título es "Shijintechismo" (Los cuatro dioses del cielo y la tierra), empiezan a leerlo y no se dan cuenta de que lo que están diciendo es un conjuro hasta que, de pronto, son transportadas a un misterioso mundo muy parecido a la antigua China. Cuando despiertan, unos maleantes las atacan y en ese momento aparece un apuesto joven con un brillante caracter rojo en la frente (Tamahome) y las salva pero a cambio, les pide una recompensa, sin embargo, al ver que Yui y Miaka no tienen dinero se aleja. De pronto una

luz roja envuelve a Yui y la regresa a la biblioteca mientras que Miaka sigue buscando dinero en sus bolsillos.

Yui continua leyendo y poco después regresa al libro (específicamente a Kutoi) y se convierte en Seiryuu no Miko de Kutoi, debiendo convocar a Seiryuu, dios de ese país para que le conceda tres deseos. Se vuelve enemiga de Miaka y la odia mucho. Después de un breve resumen de esta espectacular serie, qué tal si conocemos un poco a algunos de los personajes:

Pero primero debo decirles que lo que caracteriza a los "GT Senshi" ¡ups! Digo, a los "Sichi Seishi" es que tienen un símbolo en alguna parte del cuerpo que prueba que en verdad lo son ahora sí, continuemos:

Miaka es una chica muy alegre pero a veces tonta. Se puede decir que Miaka tiene el poder de manejar al espíritu de las personas por eso siempre la protegerán. Ella madura a través de la serie y aunque pierde un poco de su inicial ingenuidad nunca su inocente optimismo y por eso sale libre de todos los problemas. Su confianza en Yui es la que logra que deseche sus sentimientos de odio y por eso salva a su amiga.

Tamahome es el novio de Miaka aunque se la pasan rompiendo y [illegible]

causa problemas es que Tamahome es personaje de un libro y

Miaka una chica real. Él es experto en artes marciales y nació con esa habilidad. Su caracter es "Oni" u "Ogro/fantasma" que aparece en su frente cuando protege a Miaka. Sabe que nació para conocer y proteger solo a una chica y esa es Miaka, por eso daría su vida por ella.

El segundo seishi que encuentra Miaka, es el emperador de Konan: Hotohori, él fue quien le pidió que fuera Suzako no Miko. De chico le contaron la leyenda de Suzako no Miko y desde entonces él soñaba que la chica del otro mundo lo amaría pero, para su mala suerte, Miaka tiene a Tamahome pero a él no le importa y moriría por ella. Su caracter es "Sei" o "Estrella" y aparece en su cuello cuando la protege.

El tercer seishi es Nuriko, Miaka quiere llevarse bien con ella pero Nuriko está enamorada de Tamahome por eso la odia, en realidad ella es él y solo se viste como chica porque su hermana Kourin falleció y él sentía que vistiéndose como ella viviría dentro de él, después se corta el cabello y se viste como hombre y se da cuenta que está enamorado de Miaka. El caracter de Nuriko es "Yanogi" o "Sauce" y está en su pecho izquierdo.

... Continuará

SLAYERS GREAT

Por: Michelle J.

¡¡Hola!!! Para todos ustedes que gustan de la serie de Slayers, en esta ocasión les tengo una reseña de la película conocida como Slayers Great, así que si quieren saber de qué se trata, sigan leyendo, ya verán que les encantara.

Todo comienza cuando Rina y Naga caminan por un poblado mientras comen algo (muy raro en ellas) y les llama mucho la atención unos muñecos hechos de barro que se mueven por sí solos(¿qué no era más fácil decir que eran Golems miniatura?), y que estaban por todo el pueblo. Repentinamente se escucha un gran alboroto, y se dan cuenta de que es un enorme Golem en forma de toro. Toda la gente huye aterrada pero una joven de cabello rosa cae al suelo entre la confusión, y como es de suponer, Rina y Naga la salvan lanzando sus respectivos poderes y logrando que el Golem salga volando por los cielos para finalmente estrellarse contra el suelo y romperse. Por otro lado, Heisen y Granion, dos personajes respetados por el pueblo y a quienes el Rey les ha encargado la tarea de construir un ejército de Golems que proteja el poblado, deciden competir en una especie de torneo, para ver cual de sus creaciones será el modelo del ejército principal, esto provoca que comiencen a planear como derrotarse e insultarse entre sí.

Rina y Naga le preguntan a la joven si se encuentra bien, ésta responde que sí y recoge todas sus cosas dándoles las gracias por haberla salvado y se marcha, pero Rina y Naga la siguen, (tal vez querían que las invitara a comer, en agradecimiento por salvarla), pero por más que corre para deshacerse de ellas, no puede y termina por invitarlas a ir con ella. La joven las lleva a una especie de tienda en donde fabrican y venden Golems en miniatura, un señor les explica cómo se realizan éstos y les pregunta si no les gustaría hacer uno. Rina hace una especie de cara o muñeco todo deforme, mientras que Naga hace un hermoso cisne que maravilla a todos, Naga comienza a burlarse de Rina, y claro, ésta se enoja y comienzan a pelearse. El dueño de la tienda le hace un gesto a la joven de cabello

rosa quien les dice que las llevara con un experto en Golems.

Así, les presenta a un señor que ya pinta canas pero es todo un experto en construir Golems y quien se encuentra rompiendo todas las figuras que tiene en su patio (por cierto, todas de mujeres hermosas). Su ayudante, también otro experto, quien no está de acuerdo con las ideas de su maestro, intenta detenerlo pero no puede, estos comienzan a discutir mientras llegaban al lugar Rina, Naga y la joven. El asistente muy enojado, se va corriendo, pero en su camino se topa con Naga y queda impresionando por su belleza. La joven de cabello rosa las presenta ante el maestro, y a éste le llama la atención Rina y comenta que es perfecta como modelo, entonces Naga la empuja y se pone enfrente de ella, pero aun así se decide por Rina, a quien le pide que sea su modelo. Rina se imagina una estatua muy hermosa de ella y Naga se muere de celos (y como no es vanidosa, ya se imaginaran), Rina acepta y todos se van a cenar.

En casa del maestro, Rina ya se encuentra dormida y él comienza a encerrarla dentro de un muro de ladrillos mágicos. Al día siguiente la gente se encuentra reunida para presenciar la batalla entre los Golems. Al palco principal (y único), llegan el maestro y su ayudante. Rina despierta pero no sabe en dónde se encuentra, de pronto escucha la voz del maestro y éste le explica que está dentro del Golem, Rina se enoja mucho con esto, mientras, el ayudante le dice lo mismo a Naga a quien no le importa ya que se encuentra entre monedas (ay, Naga). De repente, comienza a abrirse una compuerta que está en una montaña y surge un enorme Golem idéntico a Naga, que incluso al caminar se contonea (un poco realista). De manera

que, al Golem se le movían... ustedes ya saben qué, y claro, todos los hombres felices. (Nota del editor: claro que sabemos qué y si estuviéramos ahí, por supuesto que estaríamos felices, ¿a poco no, chavos?). De las profundidades del lago surge un Golem de Rina en super deformed. Y la conclusión de esta pelea descubranla ustedes mismos.

Como pueden ver, Slayers sigue dando de que hablar, y aunque no sea programada actualmente por la televisora del Ajusco (a ver cuándo se les ocurre transmitirla de nuevo), todavía podemos disfrutar de ella, y de una forma que no interfiera con la serie, en donde podemos ver otra vez a Rina Inverse acompañada de la loca y algo tonta de Naga (última nota del editor: y también atractiva). En esta película llamada Slayers Great.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequin Creations

POR: TASUKE

ADIÓS A MI VIDA.
ADIÓS A MI HOGAR.
ES MI ÚLTIMA OPORTUNIDAD DE SOBREVIVIR.
ESTE ES MI ÚLTIMO ESCAPE...

STARS
(Servicio de Rescate y Tácticas Especiales)

UBCS
(Servicio de Umbrella de respuesta rápida al peligro)

Así damos inicio a un nuevo capítulo en una de las más escalofriantes sagas de Capcom, (sí, adivinaron, hablo de Resident Evil 3: Nemesis), que si bien es una historia que inicia 24 horas antes del Resident Evil 2 y termina 24 horas después, bien vale la pena para un fan de lo que llamo "terror de sobrevivencia", pero bueno, no los aburriré con mis tragedias así que les explico la trama:
Para empezar, la heroína de esta versión es nada menos que... ¡¡¡Jill Valentine!!! del primer R.E.; que por azares del destino, una vez más, (espero que esta sí sea la última), tiene que enfrentar a la poderosa organización Umbrella y su G-virus, y

de paso a todas las víctimas de Umbrella.
Como miembro de S.T.A.R.S. solo tú estás enterada de lo que pasa en la ciudad, y cuando se libera el virus, no te queda otra que tratar de escapar con vida de Racoon City. La cosa se complica porque hay un mutante, un arma biológica creada por Umbrella, para acabar con todos los miembros de S.T.A.R.S. su nombre es... NEMESIS.
A través de tu camino por las calles te encuentras a otros sobrevivientes.- Brad Vickers, que pilotea el helicóptero en R.E.1, también miembro de tu equipo, es uno de los que lucha por sobrevivir. Incluso está Marvin, el policía herido de R.E.2. Asimismo, aparecen tres personajes nuevos que son de suma importancia para tu triunfo, ellos son: Carlos Oliviera, Mikhail Victor y Nicholai Ginovaef, miembros de U.B.C.S. y mercenarios contratados por Umbrella para rescatar a los sobrevivientes (???). Te los encuentras a través de la historia, y gradualmente te das cuenta de que, solo trabajando juntos tendrán posibilidad de escapar de la ciudad.
Por fortuna, el modo de avanzar en esta versión es igual a la de los juegos anteriores, es decir, buscar las llaves de ciertas puertas, armas para defenderte, resolver acertijos, y sobre todo, checar cada rincón y pensar con lógica, (de hecho, hay una parte en donde tienes que buscar gasolina y un fusible para echar a andar un tranvía, [no creen que eso está medio jalado de los pelos?]), incluso algunos items y armas aparecen al azar o en diferentes lugares dependiendo de tu progreso.
Las alimañas con las que tendrás que rifarte el físico esta vez serán los incansables zombies, perros, cuervos, gusanos, los hunters beta y gama, arañas, brain deimos, y demás repulsivos engendros de Umbrella.
Una novedad en esta nueva historia es que en ciertas partes tú puedes decidir el camino a seguir, como al encontrarte a Nemesis, puedes huir o pelear, (recomiendo huir, después de todo soy alérgico al dolor).
Bueno, con esto espero haberles metido la nervia de jugar este excelente título, y no les digo más porque le quito la emoción al juego, pero el final es de lo más impactante y trágico, (de hecho, los 3), así que, con un rostro que solo una madre querer, (y me refiero a una madre mutante), solo me queda decir: S.T.A.R.S.!!! Deshi.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

TRUCOS

1. Cada vez que terminas el juego te dan un nuevo premio, depende tu puntuación, tiempo y rango:
A Juego extra " Los Mercenarios ", llave de la boutique, traje de policía de R.E.1, (en total hay 5 trajes extras, y te pueden dar de 1 a 5 cada vez que terminas el modo historia), traje de policía pero con falda corta, ropa de civil, ropa de combate, traje de espía de Regina, de Dino Crisis.
2. En cada vuelta que termines con mínimo de clase " A " te darán un epilogo, (son 8 en total), que te dicen qué pasó con los personajes de R.E.1 y 2. Así aparecen:
- Jill.
- Chris.
- Barry.
- Leon.
- Claire.
- Shirley.
- Ada.
- Hunk.

3. Si en tu camino te encuentras a Nemesis, derrótalo y te dará diferentes items:
I Pistola Eagle, parte A.
II Pistola Eagle, parte B.
III Paquete de sprays de primeros auxilios.
IV Super Escopeta, parte A.
V Super Escopeta, parte B.
VI Paquete de sprays de primeros auxilios.
VII Balas infinitas para un arma.
VIII Ametralladora con 100 % de balas.

Los Mercenarios

En este modo tu manejas a Carlos, Nicholai o Mikhail, y tienes que llegar del tranvía a la bodega donde inicia el modo historia, en 2 minutos, o de lo contrario, una bomba implantada en ti estallara. Aquí la ventaja (???) es que al terminar el juego, obtienes dinero para comprar 4 diferentes armas:
- Ametralladora infinita. $ 2000
- Arma gatling infinita. $ 3000
- Lanza cohetes infinito. $ 4000
- Balas infinitas para todas las armas. $ 9999

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Equipo

CARLOS.
- Ametralladora con 100 % de balas.
- Aguila del desierto con 15 tiros.
- 15 balas extra.
- 3 hierbas completas, (cafés).

MIKHAIL.
- Lanza cohetes con 8 tiros.
- Rifle recortado con 7 tiros.
- 28 balas para rifle.
- Magnum con 6 tiros.
- 24 balas de magnum.
- 1 hierba completa.

NICHOLAI.
- Pistola con 15 tiros.
- Cuchillo.
- 1 hierba azul.
- 3 sprays de primeros auxilios.

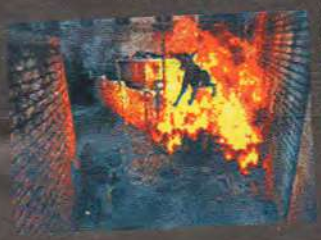
Ubicación de los sobrevivientes.

1. CIVIL: GORDO.
UBICACIÓN. Estación de Gas.
2. CIVIL: CHICA.
UBICACIÓN. Oficina del periódico.
3. MIEMBRO DE S.T.A.R.S.: BRAD.
UBICACIÓN.Túnel bajo el restaurante.
4. POLICÍA: MARVIN.
UBICACIÓN. Subestación eléctrica.
5. MIEMBRO DE U.B.C.S.: ??? *
UBICACIÓN. Oficina de ventas.
6. MIEMBRO DE U.B.C.S.: ??? *
UBICACIÓN. Bar.
* El quinto y sexto sobrevivientes dependen de a quién estés manejando.

Estrategia de juego, (Mikhail).

1. Saliendo del tranvía, matar a los 3 zombies de la izquierda, corres y saltas la barda, esquivas a los 3 zombies, y entras.
2. Matas a los 2 primeros zombies, esquivas al del suelo y a los 2 a la vuelta, y sales.
3. Sigues derecho, esquivando a los cuervos, y entras.
4. Matas al primer zombie, y luego a brincos, regresas, volteas y disparas el rifle para matar a todos los zombies, y sigues por la derecha.
5. Esquivas a los perros.
6. Matas a todos los zombies y rescatas al gordo. Te da balas de rifle y 20 segundos +. Sal.

7. Matas a los perros, y escapas.
8. Sigues por el camino que te falta a la izquierda.
9. Saliendo, matas a los zombies de la derecha y a los demás ignóralos o esquívalos, sigue de frente.
10. Acaba con los hunters y sube.
11. Mata a todas las zombies y rescata a la chava. Te da balas para rifle y 20 segundos +. Sal.
12. Sal de ese lugar hacia la calle.
13. Esquivas a los zombies restantes y entras a la derecha.
14. Matas a los perros y entras al restaurante.
15. Matas a los hunters y bajas al túnel.
16. Derrota a todos los zombies y rescata a Brad. Te da balas de magnum y 20 segundos. Sube.



17. Sal por donde entraste.
18. Saliendo, sigue derecho por el mismo callejón.
19. Entras en la primera puerta a la izquierda.
20. Mata a Nemesis y sube al ascensor.
21. Esquivas a las arañas, y entras a la reja.
22. Matas a los drain deimos, y entras a la estación.
23. Acaba con todos los zombies y rescata a Marvin. Te da un spray de primeros auxilios y 20 segundos. Sal.
24. Sal a la calle.
25. Esquiva de nuevo a las arañas y sube por el ascensor.
26. Sal por la puerta de la izquierda.
27. Mata a los hunters, y entra a Save room.
28. Mata solo a los zombies que te estorben y atraviesa el cuarto. Sal.
29. Ignora a todos los zombies, solo mata a los que te bloqueen el camino, y sal a la calle.
30. Mata a Nemesis, y sigue por la reja.
31. Mata al primer zombie y esquiva a Nemesis, y entra a la puerta.
32. Corre, ignora a los brain deimos, y entra a la puerta.

33. Atraviesa esa área y entra a la reja de la izquierda.
34. Ve hacia el frente, matando a los 3 zombies que te estorban, y entra a la puerta.
35. Esquiva a los gusanos y sigue de frente.
36. Matas a los brain deimos y entras a la oficina de ventas.
37. Solo mata a los zombies que te eviten el paso, y sigue a la bodega.
38. Mata a los 3 hunters y rescata a Nicholai. Te da un spray de primeros auxilios y 20 segundos. Sal.

39. Esquiva a los zombies y escapa.
40. Regresa a la puerta y sal.
41. Esquiva a los gusanos y sal.
42. Seguir por el camino de la izquierda, matando a los zombies que están de camino, y entrar.
43. Matas a los perros, y entras a la puerta.
44. Entras, te vas a la izquierda y mata o atonta a 1 o a los 2 Nemesis, baja las escaleras, y entra al bar.
45. Mata a todos y rescata a Carlos. Te da 24 balas expansivas para rifle y 20 segundos. Sal por donde entraste.
46. Esquiva o atonta a los Nemesis, sube las escaleras y vete a la derecha.
47. Vete a la puerta sola de la izquierda.
48. Mata sólo a los zombies que te estorben, y sigue frente y a la izquierda, entra.
49. Mata a los 3 hunters, y entra en la primera puerta de la izquierda.

50. Sigue de frente, esquivando a los cuervos, y entra a la izquierda.
51. Elimina a todos los zombies que te estorben, y sube al Save room.
52. " Eso fue impresionante. Te has ganado tu recompensa...
y tu libertad ".

OK!!!.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

AÑO2#6DICIEMBRE/ENERO2000

MAXIMA CALIDAD EN

- DISEÑO GRAFICO
- PRE-PRENSA DIGITAL
- IMPRESION OFFSET

LA CALIDAD NO CUESTA MAS

MEJORES PRECIOS

OBRERO MUNDIAL 804
COL. ALAMOS
TELS. 55 38 51 46
55 38 35 42
55 38 38 60

Diseño Fuerza s.a. de c.v.

Esta revista fue impresa por Nosotros

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MONTERREY

COMICS AND CARDS S.A. DE C.V.

e-mail mtycomics@infosel.net.mx

El mejor surtido en tarjetas, revistas, cds, animes originales, posters, etc.

COMPRUEBALO!!!

Menudeo y Mayoreo
Surtimos pedidos en toda la República Mexicana el mismo día*

Escobedo 928 Sur Local A-23
Centro Comercial Patio Santa Rosa
Monterrey, Nuevo León
Tel.:01-8-344-86-22
Fax.:01-8-352-41-29

*Se aplican restricciones

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations